



社団法人 日本カヌー連盟

カヌーワイルドウォーター競技規則（JCFルール）

2010年4月1日改定

改正理由：ICFの2009改正に伴い見直す。

第2章 種目・艇の構造・商標

第6条 種目

1 個人種目

(1) クラシック

女子K-1・男子K-1 男子C-1・男子C-2 **女子C-1・女子C-2**

(2) スプリント

女子K-1・男子K-1 男子C-1・男子C-2 **女子C-1・女子C-2**

個人種目は2種目以上に出られるが日程、発艇順等の考慮はされない。

2 チームクラシック種目

女子K-1(3名)・男子K-1(3名)・男子C-1(3名)・男子C-2(3艇)

女子C-1(3名)・女子C-2(3艇)

(1) チーム種目は個人種目に参加している選手のみで構成される。

(2) 一人の選手は一つのチーム種目にのみ参加できる。

(3) 一人の選手は個人種目と異なったチーム種目に参加してもよい。

① 一つのチームでただ一つの艇だけを変更する事が出来る。

② この変更は**発艇員**に文書で提出しなければならない。

改正理由

ICFの変更に伴い女子のC-1,C-2を追加

ICFの変更に伴い従来審判部長だったものが発艇員に改正

第14条 競技日程(プログラム)

1 最終プログラムは氏名と発艇順、棄権者を記載し、競技開始少なくとも24時間前までに配布される。

2 個人種目はチーム種目の先に行われること。

3 同一種目は同一日(同じ条件)に**行われるべきである**。

4 変更は監督の過半数の同意が必要である。

5 2日間に亘ってスプリント競技を行なう場合、初日は**3種目**で2回の漕行、2日目は残りの**3種目**で2回の漕行とする事が望ましい。

女子のC-1,C-2追加され従来の4種目が6種目になり、2日に分け3種目づつとした。

第18条 安全装備

2 各選手は以下の条項に規定された、きっちりとした安全ヘルメットとライフジャケットを着用し、**シューズを履か**なければならない。

(1) ライフジャケットは水を吸収しない浮力体を用いて作られ、**上半身に着るもので**、浮力体は体の前と後に同等に分布されていなければならない。それは6kgの計測された鉛あるいはそれと同等の材料でできたものを浮かべるのに十分な浮力を持たなければいけない。

それは水中で意識のある人間の顔を上にした位置で浮かべつづけることが出来るようにデザインされていなければならない。

(2) 競技者は額、こめかみ、耳を守るよう設計された、常に締め付けられるあご紐を持つ安全なヘルメット(頭とヘルメット殻の間のショックを吸収するためのスペースを持つ)を着用しなければならない。そのヘルメットは標準規格に合致した物が望ましい。

(3) **すべての選手はシューズを履き、靴底は足を保護するに十分な厚さを持つものでなければならない。シューズは選手が転覆、脱艇した時でも脱げないよう足にフィットしたものであること。**

ICFの改正に合わせ靴の着用を義務付ける表現に見直した。

分かり易く表現を見直した

ICFの改正に合わせ着用すべき靴の仕様を明確にした。

第19条 コース

1 コースは上流から下流に向いたものでなければならない。コースは全長にわたり航行可能で、ボートにとって容易に通過できなくてはならない。

2つのコースタイプが可能である。

- a ワイルドウォータースプリントレース
- b ワイルドウォータークラシックレース

- (1) スプリントコースは**300mから600m**の間の長さであり、発艇は個人別に行なわれる。記録は2回の合計で決定される。
- (2) クラシックワイルドウォーターコースは30分以下の長さであり、発艇は個人別もしくは/または、チーム方式である。**1回の漕航で決定される。**

ICFの改正に合わせ従来の400～800mを見直した。

これまで規定が無かったので規程した。

- 2 コースは、競技会開始前に監督会議において、会議参加者の単純多数決によって承認されなくてはならない。コースが承認されない場合、競技会は代替りのコースで行う場合がある。
- (1) 女子**K=1**とジュニアについてはチームの監督過半数の要求で短くすることができる。
- 3 危険な通過箇所ではゲートによって正しいコースを表示することができる。
- 4 コース中の陸上運搬は許されない。

女子のC-1,C-2が追加されたので変更した。

第21条 発艇

- 1 発艇は流れの上流か下流に真っ直ぐに向けて行われる。
- 2 発艇補助員は発艇までの間それぞれの艇を発艇位置で保持しなければならない。
- 3
 - (1) 静止状態からのスタート以外は認められない。スタートは音響による合図で指示される。
 - (2) チームレースでは、すべてのボートが音響による合図で保持された状態から解放される。チームの全選手は解放の瞬間から10秒以内にスタートラインを通過しなければならない。
スタートライン通過の定義：
 - ・ ゲートが使用される場合はそのゲートを通過すること。
 - ・ 川を横切る赤外線を使用する場合は光電管装置を結ぶラインを通過することを意味する。
 - (3) いかなる場合でも、スターターの権限による指示はすべて守らなければならない。
- 4 各種目は適当な間隔を設け、ある順番で開始される。

ICFがより詳細に規定したのでその改正に合わせて見直した。

第24条 ゴール

- 1 ゴール(決勝)線は両側(岸)に、非常にはっきりした印を設けなくてはならない。
- 2 選手の漕行は決勝線を通過した時完了する。決勝線の通過は1回限りとする。決勝線の通過を繰り返した場合、失格となる。
- 3 チーム種目においては、3艇すべてが**10秒**以内に決勝線を通過しなくてはならない。~~(これを超えた場合はペナルティーが生じるが、最終選手が決勝線を切った時点でゴールとする。)~~

ICFの改正に合わせて決勝戦の通過時間(従来15秒)を短くした。

第29条にも記述があるので削除する。

第30条 成績の掲示

- 1. 成績の集計が判明次第、出来るだけ早く、発艇番号、および所要時間を発表し、抗議を申し入れる時間が経過するまで、所定の場所に掲示しなければならない。
- 2 下の略語が成績を報告するとき使用される。

DNS	スタートしなかった。
DNF	ゴールしなかった。
DSQ-R	当該漕行の失格
DSQ-C	競技会からの失格

スプリント競技で1回目の漕行がDNF、DNS、DSQ-Rの場合、2回目は発艇することができる。スプリント競技においてはDNF、DNS、DSQ-Rの場合、成績を999秒とする。

表現をSL競技に合わせて分かり易く見直した。

- 3
 - (1) DNSのみの選手は順位が付かない。
 - (2) DSQ-Cが発生した時点で、競技会全体から除外され、順位が付かない。但しそれ以前のラウンドの記録は残る。
- ~~4 DNSの艇の成績表示はDNFの艇と同じである。~~

第36条 失格(DSQ-C, DSQ-R)

- 1 不正な手段で競技に勝とうとする者、規則違反をした者、規則の正当性を侵す者(DSQ-C)
- (1) 選手が他人の行為により余儀なく規則違反をした場合(競技委員会が失格かどうかを最終決定する。)

- 2 規則違反の艇で発艇した場合(規格に合致していない。連盟公認シールが固定されていない。未検艇。)(DSQ-R)
- 3 外部より援助を受けた状況が役員により報告された後、その選手は審判部長の判断で失格になる。

以下の状況が外部からの援助と考える。(DSQ-R)

- ・選手、艇に与えられたすべての援助
 - ・失ったパドル、予備パドルを与えたり、渡したり、投げたりすること
 - ・選手以外の者が艇を押し、動かすこと
 - ・電気音響装置等により(選手とその他の者との間)で指示を与えること
- 4 選手の過失により、予定の発艇時刻に遅れた場合(DSQ-R)
 - 5 決勝線を転覆状態で通過した場合(転覆状態とは、頭が完全に水面下にある状態)(DSQ-R)
 - 6 チーム種目で**10**秒以内に3艇が決勝線を切らなかった場合(DSQ-R)
 - 7 審判部長は、選手、役員が大会の秩序や進行を妨げた場合はこれを指導し、競技委員会または審議委員会に報告する。そして、この行為が繰り返された場合。(DSQ-C)

ICFの改正に合わせ
決勝戦の通過時間を
短くした。